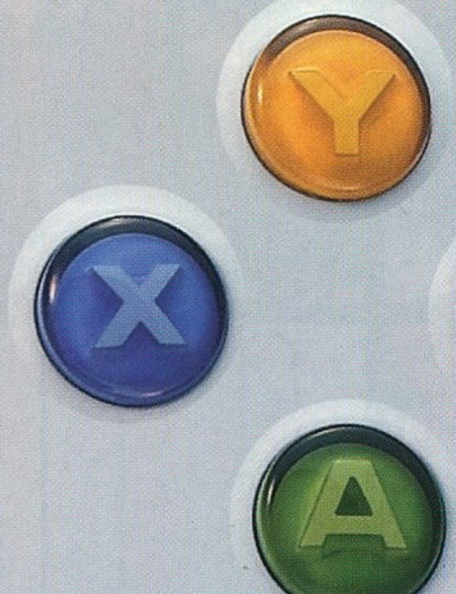
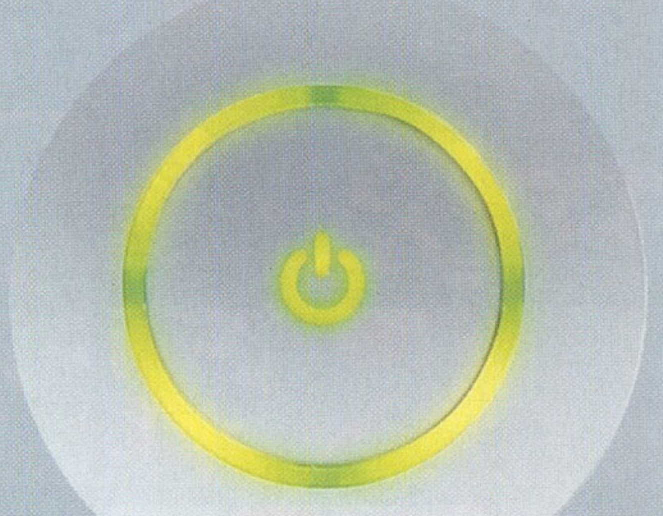

576 KONZOL
www.576konzol.hu
Memory Unit B
XBOX 360
X360
különszám



XBOX 360 múlt és jelen



A következő generációs konzolok korszaka immáron hivatalosan is beköszöntött – a sort megnyitó X360 hosszú utat járt be, mára már pedig minden összeállt ahhoz, hogy pokolian sikeressé váljon…

Egy év telt el az Xbox 360 megjelenése óta – ha a magyar debüt időpontját nézzük, akkor csupán egy hónap. Megérkezett az új generáció: a hármas fogat első tagja kissé nyögvenyelősen, kissé kaotikusan, de elrajtolt, pontosan úgy, mint azt tette annak idején az Xbox. Az az Xbox, amit csak életciklusának végén fogadtak el annak, aminek tervezői szánták: teljes értékű konzolnak. Nem PC alkatrészekből összerakott barebone gépezetnek, nem a Microsoft pénzsajtoló politikáját kiszolgáló célhardvernek. Az Xbox konzol, méghozzá nem is akármilyen – már a maga idejében sikerült elindulnia egy olyan merően új irányvonalon, melyre addig csupán egyetlen masinának volt lehetősége: az is beadta a kulcsot két év után.

Az Xbox Live minden idők egyik legjobban összerakott online rendszere, hiszen intuitív felületével, egyszerű regisztrációs procedúrájával alig pár hónap alatt milliós nagyságrendű előfizetőt tudhatott magáénak, mely bár a géppel rendelkező populáció nagyságát tekintve jócskán elmarad a konkurens Sony által felmutatott számtól, centralizált mivoltát tekintve mégis rendkívül impresszív érték. A gép kiforrott volt, a hardver kiállta a próbát, toronymagasan vezetett a nyers erőforrást tekintve, a játékellátottság megfelelő volt – igen, Japánban valóban elbukott a küszöbben, de eredeti célját elérte: bevitte a köztudatba az Xbox nevet, megismertette a brandet a publikummal és ledöntötte az előítéletek kordonját.

Az Xbox 360-nak így aztán tökéletesen sikerült a bemutatkozás, hiszen a piacon egyedüli szereplőként, jóval a konkurensek előtt debütált – az egy éves előny vitathatatlan fegyvertény, melynek igazán csak most, a piac kiteljesedésével lett igazán nagy jelentősége.

Az X360 remek konzol: birtokolja elődje összes pozitív tulajdonságát, és egyben javított annak sarkalatos pontjain – a külső design határozottan tetszetősebb, a gép kezelhetősége ennél barátságosabb nem is lehetne, a hardver a high-end színvonalat képviseli, a stabilitás pedig a kezdeti problémák után végre elfogadhatónak minősíthető, ráadásul a Microsoft példaértékű módon kezeli a felmerülő gondokat és a vásárlói bejelentéseket, hiszen a gép szállítási, javítási költségei őket terhelik, a procedúra nem vesz igénybe többet másfél, maximum két hétnél.

A Live szolgáltatás kissé döcögősen indult be, már teljes gőzzel zakatol előre. A kezdeti, kizárólag a netes játéknak helyet adó csatorna mára már elképesztő léptékben gon-



...a hamarosan érkező harmadik generációs produktumok pedig végre megengedik, hogy arra koncentráljunk, ami valóban fontos: a játékélményre.

dolkozó, több funkciót magába foglaló globális rendszerré cseperedett. A „Piactér" fogalmának bevezetése remek döntés volt, hiszen a segedelmével lényegesen több dolog kisajtolható a gépből, mint azt a kicsomagoláskor gondolná az ember. A heti rendszerességgel érkező árkád játékok jelenleg a retro élményt meglovagolni kívánó közönség igényeit szolgálják ki, de már eddig is számos olyan új és egyedi fejlesztés jelent meg, amely megér egy vásárlást, a közeljövőben pedig jelentősen kibővül a repertoár. A barkácsfejlesztők számára elképesztő távlatokat nyitott az XNA csomag – „a csomag", amellyel minden hobbifejlesztő felhasználóbarát, egyszerű környezetben hozhat létre új játékokat, majd a Piactéren remek kondíciókkal értékesítheti is azokat. Ráadásul a feltöltött tartalmak árazása egész barátságos, hazai pénztárcákhoz mérten is – plusz ott vannak azok az extra letölthető tartalmak is, melyek minimális befektetés mellett jelentősen kibővíthetik egy-egy játék élettartamát, jelentősen túlmutatva azon, amit eredetileg megálmodtak készítői.

A „játékos pontok" rendszere a kezdetekben értelmetlennek, totális zsákutcának tűnt, de mára már kikristályosodott a célja: motiváló ereje hihetetlen, mindennél jobban késztet az adott játék újrajátszására, teljes kiismerésére, a legapróbb momentumok elsajátítására, ráadásul megmutatja, hogy a viszonylag drága befektetés megéri a pénzét, mivel ez által végre tényleg kihasználható az a potenciál, ami az egyes produktumokban rejlik.

Talán a legfontosabb érv az X360 mellett, hogy a játékkínálat mostanra igencsak megerősödött. Már a debütre kiadott első produktumok nagy része is bőven megérte a pénzét, elég csak a borzongatóan remek Project Gotham Racing 3-ra gondolni, ami nemes egyszerűséggel stílusának jelenleg piacon lévő képviselőinek legjobbika, és akkor még nem is ejtettünk szót az idén tavasszal megjelent Oblivionról, ami napjainkban nem csak a legszebb, de az egyik legösszetettebb szerepjáték is egy személyben, az általa garantált játékórák már önmagukban is egy egész nyarat ki tudnának tölteni.

Legnagyobb szerencsénkre aztán a magyar premier után alig pár nappal végre tényleg megérkeztek a második generációs játékok: a Dead Rising a gép technikai tudásának demonstrációja mellett az elmúlt évek egyik legötletesebb és legszórakoztatóbb terméke, a Test Drive Unlimited egy megtépázott sorozat feltámadásának lenyomata, míg az elképesztő érdeklődés mellett készült, lövöldözős stílusú Gears of War a 360 jelenlegi zászlóshajója: ha a világot nem is váltotta meg, nem lett belőle akkora legenda, mint a HALO volt, de mindenképp vérbeli következő generációs akciójáték, hihetetlen látványvilággal párosított könnyed, szórakoztató játékmenetű sikercím. Körülbelül fél év múlva pedig majd érkeznek a harmadik generációs játékok, ismert franchise-ok folytatásai, valamint az újoncok, melyek már megjelenésük előtt biztosan a mezőny krémjét képviselik majd.



Az Xbox 360 komoly mérföldkő a magyar videojáték-élet történetében. Végre megtörtént az, amire már rég vágytunk: a 360 tulajdonosok teljes körű támogatást élveznek, a honosított – magyar dobozzal és gépkönyvvel, esetenként magyar szöveggel vagy felirattal forgalmazott – játékok üdvözlendő újdonságként várják a vásárlókat a polcokon, ráadásul az egyes címekre szabott, a megszokottnál alacsonyabb hazai szoftverárak pedig számos vásárlót győzhetnek meg arról, hogy az X360 megéri a pénzét.

Az Xbox 360 jó úton halad az egyértelmű siker felé, a fejlesztői támogatás stabil, az exkluzív címek egyre gyarapodó tábora pedig bizalmat sugall – bizalmat, melynek kiharcolásához 5 milliárd dollár elköltése kellett. Megérte? Erre választ csak évek múlva kap a cég. Ami viszont biztos: a verseny elkezdődött, a 360 egy éves előnye által elért pozitívumok beértek, a második, valamint a hamarosan érkező harmadik generációs produktumok pedig végre megengedik, hogy arra koncentráljunk, ami valóban fontos: a játékélményre.

Más nem is fontos.

...a jövő



Halo 3

kiadó: **Microsoft Game Studios**
várható megjelenés: **2007**
web: **HTTP://WWW.BUNGIE.NET/GAMES/HALO3**



A HALO3 az a játék, amely nem szorul különösebb bemutatásra – az első két HALO epizód nem csak az Xbox két legjobb játéka, de egyben legenda is volt. A modern konzolos FPS-ek alapjait lefektető saga záró epizódja minden eddiginél monumentálisabbnak ígérkezik: ott veszi fel a vonalat, ahol az elõd abbahagyta, Master Chief űrbéli kalandja után tér vissza az inváziótól szenvedő Földre, hogy megtisztítsa a bolygót az idegen megszállók hordájától egyszer és mindenkorra. Ami biztos, hogy nem változott, az a hihetetlenül pörgős játékmenet, az akciózuhatag, valamint az epikus megközelítés. A történet befejezése tucatnyi helyszínen történt események formájában kerül elmesélésre, lényegesen több fordulattal, mint azt korábban láthattuk. Visszaköszönnek az ismerős szereplők, a régi ellenfelek, a vezethető járművek és Master Chief alakja, csak épp vérbeli következő generációs köntösben – a HALO3 a lehető legszebb külsővel csábítja újabb csatára a belső személyű lövöldék elkötelezett híveit.





Alan Wake

kiadó: **Microsoft Game Studios**
várható megjelenés: **2007 TAVASZ**
web: **HTTP://WWW.ALANWAKE.COM**





A Max Payne-t elkövető finn csapat ezúttal a horrorok és thrillek jegyében készült Alan Wake-kel rukkol elő az elkövetkezendő év tavaszán. A címadó főhős elismert író, aki magánéleti problémái elől egy idilli kisvárosba menekül, ám a könyveiben leírt álmok egy idő után életre kelnek, a valóság és a fikció közötti határ elmosódik, Alan élete pedig valóságos pokollá változik – az elméje által létrehozott lényekkel kell, hogy megküzdjön, miközben mindent megtesz azért, hogy megtalálja az események mögött zajló valódi történések értelmét és kulcsát. Az Alan Wake első látásra is elképesztő látványvilágával fog meg, a hatalmas, szabadon bejárható terület mellé egy a játékmenetet alaposan befolyásoló dinamikus napszak és időjárási alrendszer párosul, melynek hála alig pár perc alatt beesteledhet, a fényes napsütés pedig félelmetes viharrá változhat. Akció, kaland és mozifilmekhez méltó dramaturgia ötvöződik az Alan Wake-ben: pont, mintha Stephen King egy könyve elevenedne meg.

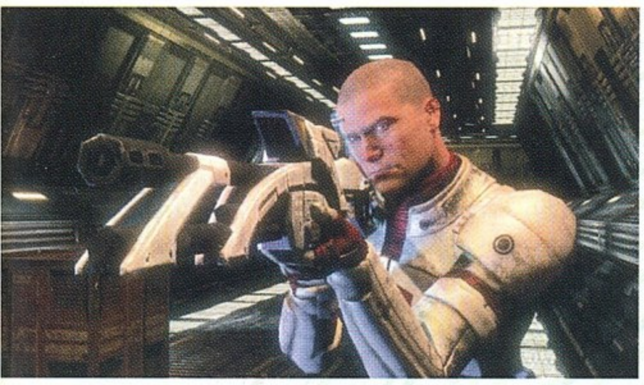




Három pokolian jó Xbox-os szerepjáték után a Bioware az új platformot is megörvendezteti a stílussal – a Mass Effect minden idők egyik leggrandiózusabb űreposzának ígérkezik. A trilógia első darabja a 23. században játszódik. Az emberiség már ala-

Mass Effect

kiadó: **Microsoft Game Studios**
várható megjelenés: **2007 TAVASZ**
web: **HTTP://MASSEFFECT.BIOWARE.COM**





posan feltérképezte a galaxist, új lényekkel, planétákkal és naprendszerekkel találkozott, ám az univerzum egy sötét zugában ellenségre talál. A játékban egy, a galaxis békefenntartó egységének tagjaként ismerhetjük meg az epikus történet első szeletét. A Mass Effect egy szabadon bejárható galaxist kínál, több tucatnyi bolygóval, űrbéli bázisokkal, felfedezhető földfelszínnel és töménytelen harccal. Az elképesztő méretekben gondolkozó világban több száz lénnyel ismerkedhetünk majd össze, ráadásul a párbeszédek kimenetele attól függ, hogyan s mit mondunk nekik, így lényegében a játékosnak komoly beleszólása lesz az események folyásába: nem minden történik úgy és akkor, ahogy az elvárható lenne. Mindez lenyűgöző látványvilággal párosul, így az RPG rajongók remek élménynek néznek elébe. ■



A Forza Motorsport nem definiálta újra az autós játékokat, ám a folytatás lényegesen kiforrottabb, összeszedettebb és tartalmasabb élményt kínál a versenyzés szerelmeseinek. A második epizód 300 vezethető autót tud felmutatni egyedire szabható külső és belső alkatrészekkel (luxus és versenykategóri0a egyaránt), a száguldáshoz pedig 60 valós, illetve fiktív pályát kínál. A virtuális autóvezetésbe csak most belevágók tucatnyi segédlettel találkozhatnak, ABS-sel, stabilitáskontrollal, kormányrásegítéssel vagy épp az ideális ív mutatásával. A Forza TV opcióval ráadásul a Live előfizetők megtekinthetik mások többjátékos versenyét, pont úgy, mintha csak a televízióban néznének egy közvetítést. Vizuálisan hatalmasat lép előre a folytatás, a Forza 2 érezhetően szebb, mint a stílus eddigi bármely képviselője – tükörfényesre polírozott autók, fémhatású felnik és a sebességérzetet fokozó speciális effektusok gondoskodnak arról, hogy a Forza 2-vel való játék ne csak szórakozás, de élmény is legyen. ■

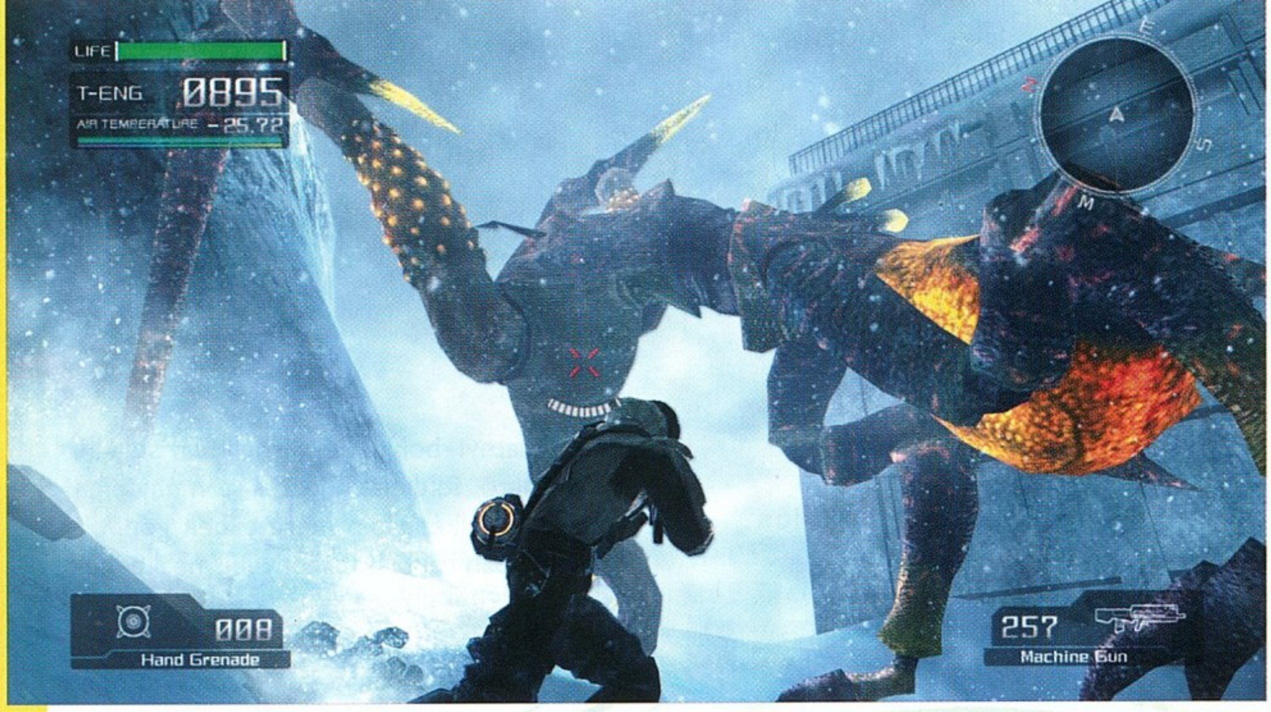


Forza Motorsport 2

kiadó: **Microsoft Game Studios**
várható megjelenés: **2007 ősz**
web: **HTTP://WWW.FORZAMOTORSPORT.NET/**









Remekül feldobhatja a hideg téli estéket a Capcom jegyezte Lost Planet: a klasszikus videojátékok jegyében fogant LP egy olyan világra kalauzol, ahol nem az emberiség a domináns faj, a bolygót pedig nem csak az örök tél tartja fogságban, hanem egy idegen életforma, a bogárszerű Akridok is. Hősünk az inváziót megállni kívánó ellenállócsoport egy tagja – a játék pedig műfaját tekintve harmadik szemszögű lövölde. A harchoz több tucatnyi lőfegyver áll rendelkezésre, ráadásul járművek – mechák, hószánok és egyebek – várnak arra, hogy a játékos használatba vegye őket. Elképesztően változatos helyszíneken folyik a véget nem érő küzdelem, ráadásul a lépték az ellenfelek méretére is igaz: akár több emelet magas szörnyek is az utunkba állnak, akik könyörtelenül, a lehető legszívósabban törnek életünkre. A túlélést ráadásul az embertelen környezet is nehezíti, így a Lost Planet igazi apokaliptikus vízió, ahol nincsenek szabályok, a túlélés érdekében bármi megengedett: nem csak összetett, élvezetes és embert próbáló kihívást nyújt, de a játék elképesztően gyönyörű is, vérbeli következő generációs akciójáték!





Lost Planet: Extreme Condition

kiadó: **Capcom**
várható megjelenés: **2007 JANUÁR**
web: **HTTP://WW2.CAPCOM.COM/LOSTPLANET**

A Blue Dragonban két zseni találkozásának lehetünk tanúi – a játékot egyrészt a minden idők egyik legjobb japán szerepjátékát elkövető csapat készíti, a designról pedig az az Akira Toriyama gondoskodik, aki a világhírű Dragon Ballt is elkövette. A történet egy Shu nevű ifjú körül bonyolódik, kinek árnyéka egy kék sárkánnyá képes változni – hihetetlen erejére és hasonló képességű barátaira szüksége is lesz, mivel a világot egy Nene nevű ősi szörny akarja elpusztítatni az egykoron létezett mágia felélesztésével. Shu és kis csapata így hát elindul, hogy véget vessen Nene ördögi tervének. A Blue Dragon varázslatos világa megközelítőleg 200 „árnyéknak", azaz különleges lénynek ad helyet, melyek szabadon variálhatók, fejleszthetők, ráadásul a táj és a világ lakói a játékos cselekedeteinek függvényében változnak. A látványvilág pazar, az X360 ereje nem csak a technikai alapokat biztosítja, de a művészi szabadságnak is hagy teret, így néha a játékos úgy érezheti magát, mintha gyerekkori meséiben, vagy egy festményben bolyongana, miközben egy hatalmas kalandból veszi ki a részét.



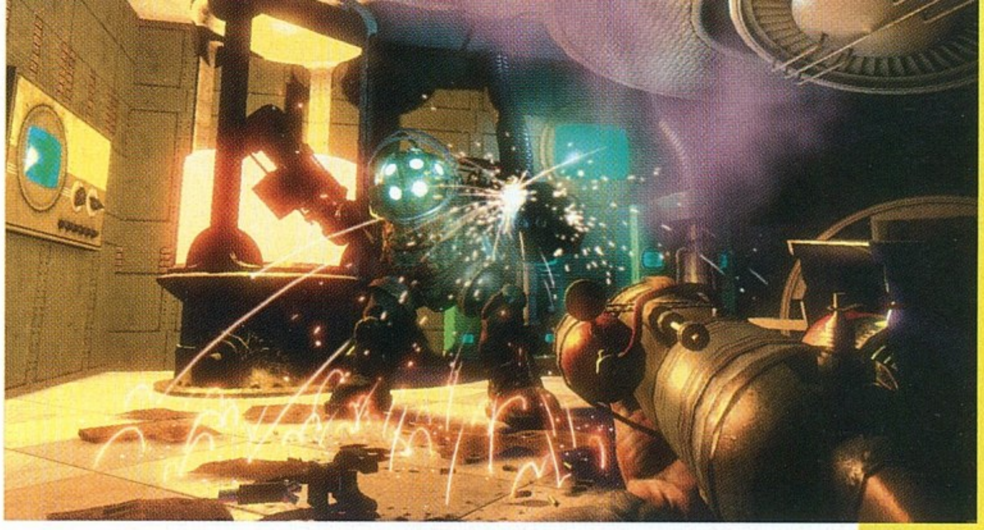


Blue Dragon

kiadó: **Microsoft Game Studios**
várható megjelenés: **2007**
web: **HTTP://WWW.BLUEDRAGON.TV/**





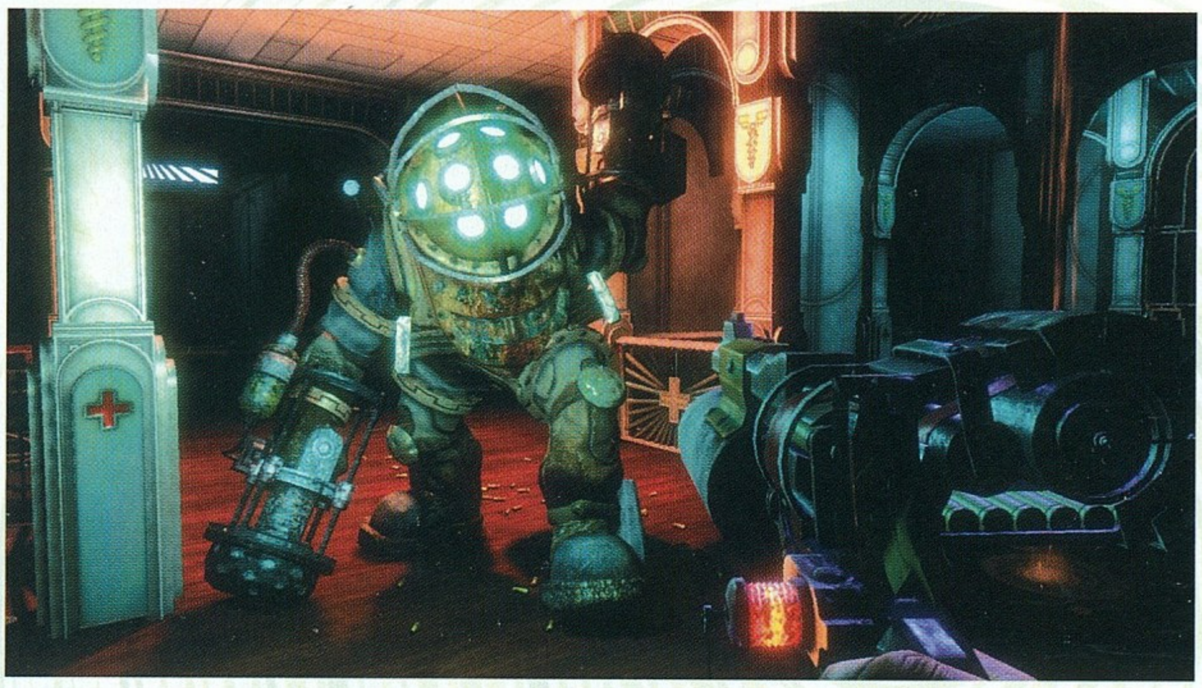


A Bioshock az elmúlt évek egyik legrémisztőbb kalandjának ígérkezik – a játék egy alternatív, hatvanas évekbeli, fiktív óceán alatti városba kalauzol, ahol a főhős emlékek nélkül, magára maradva ébred egy repülőgép katasztrófa után. A látszólag elhagyatott helyet rémisztő lények lepték el: az elhullt holttestekből géneket kinyerő kislányok, az őket védő, Némó kapitány világából idecsöppent hatalmas Védelmezők, a szintén génekre vadászó Splicerek, illetve a komplexumot védelmező gépi ellenfelek. A túlélés érdekében

Bioshock

kiadó: **Microsoft Game Studios**
várható megjelenés: **2007**
web: **HTTP://WWW.2KGAMES.COM/BIOSHOCK/**

fel kell velük venni a harcot, megismerni a világot és kideríteni, hogy mi történt az egykor népes helyőrséggel, valamint, hogy mi volt a célja. Ebben a küldetésben nagy segítséget nyújt majd a karakter paramétereinek szabad módosítása implantok segítségével, melyek emberfeletti erővel, új képességekkel és egyedi szájíz szerint felépíthető fegyverekkel szolgálnak. Mindez párosul egy olyan sajátságos atmoszférával, ami sikeresen hozza egy tető alá az ember legfelsőbb félelmeinek változatos formáit egy remek alapanyagból építkező videojátékkal. ■





Assassin's Creed

kiadó: **Ubisoft**
várható megjelenés: **2007**
web: **HTTP://ASSASSINSCREED.UK.UBI.COM**

Az Assassin's Creed végre egy olyan környezetben játszódik, melyet az elmúlt években olyannyira mellőztek a fejlesztők – a sötét középkor remek táptalajt nyújt annak az elképzelésnek, ami a Prince of Persia feléllesztéséért felelős montreali divízió álmodott meg. Az AC olyan, mint a PoP és a Splinter Cell találkozott volna: főhőse Altair, foglalkozását tekintve bérgyilkos. Múltja titokzatos, de célja ismert – sikeresen teljesíteni a megbízásait. Népes városok tömegében, épületek tetején, illetve lóháton felfedezhető vidéki tájakon barangolva és settenkedve keresi meg célpontjait, felfedezve hollétüket, kifigyelve napi rutinjaikat, mindezt azért, hogy a lehető legtökéletesebb módszert megtalálva tegye el őket láb alól. Lehetőségeinket alaposan át kell gondolnunk, mivel a játék mesterséges intelligenciája szinte mindenre reagál: reagál arra, ha feltűnően futunk a tömegben félrelökve a járókelőket, vagy arra, ha fényes nappal próbálunk betörni valaki otthonába. Az AC által nyújtott grafikus színvonal pazar, a középkori környezet él és lélegzik, az emberek szinte hús-vér élőlényeknek tűnnek. ■










gearsofwar.com
MÁR TUDOD, MIÉRT A SÖTÉTSÉG SZÜLI A RÉMÁLMOKAT
Nincs kihez fordulni. Nincs hová menekülni. A bolygó megsemmisülése küszöbön áll. Elszigetelt túlélők tenyérnyi földdarabon várják a csodát vagy a teljes pusztulást. A locust hordák megindultak, semmi sem állíthatja meg őket. Semmi sem állíthatja meg a mészárlást. A kormány kétségbeesett lépésre kényszerül – mozgósítja a sors veszteseit: a betegeket, sebesülteket, elítélteket. Marcus Fenix a halálsorról emelkedik az emberiség reményei közé. Közönyéből nem zökkentené ki a megtiszteltetés, de egy apróság nem hagyja nyugodni – az emberiség tán megmenthető. Most még.
GEARS OF WAR
18+
www.pegi.info
EPIC GAMES
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360
A Gears of War és a Crimson Omen az Epic Games, Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. © 2006 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva. A Microsoft, a Microsoft Game Studios embléma, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban.